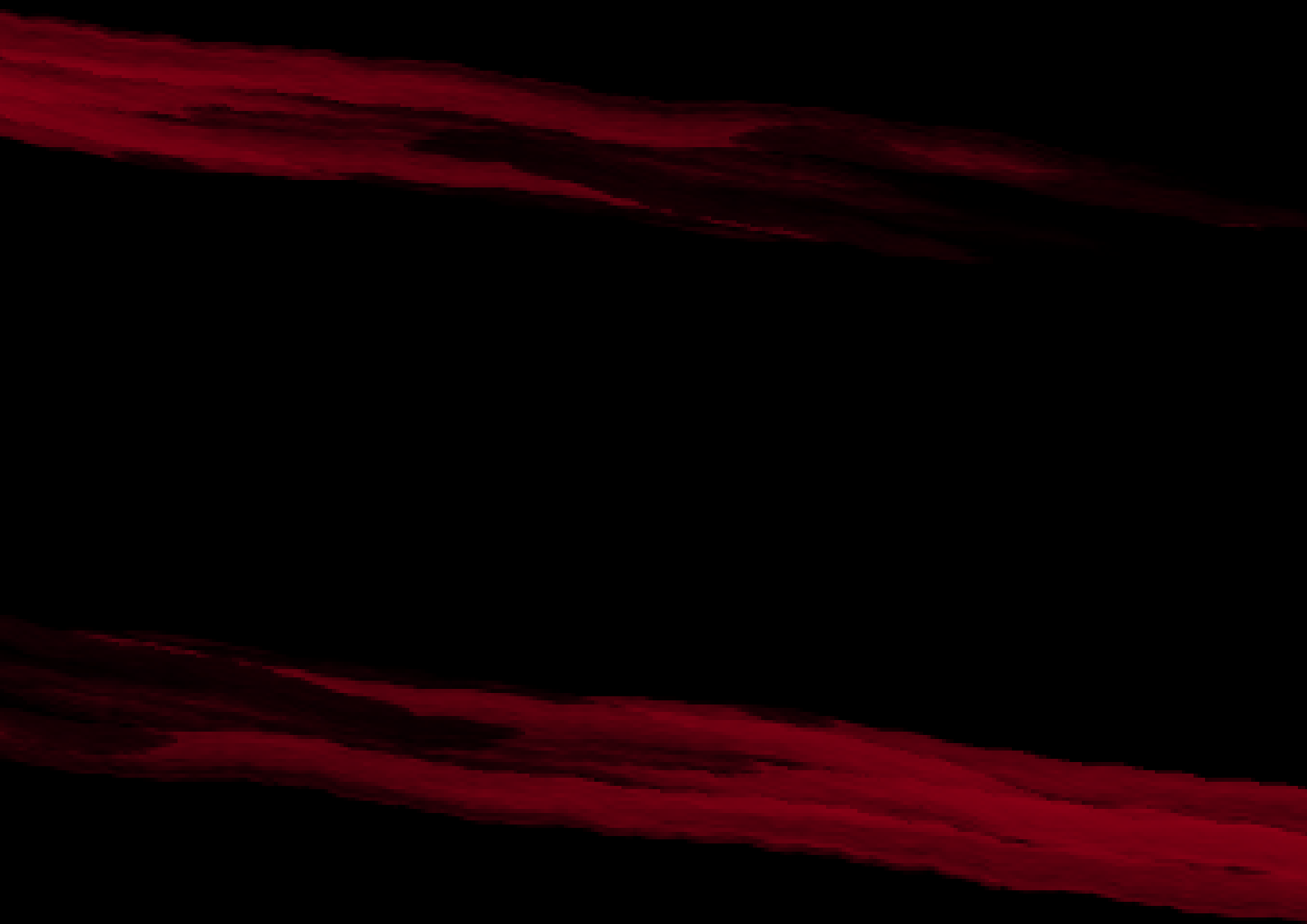
CRONOSFRENIA

INTRODUÇÃO

Os heróis voltaram no tempo!

Cronosfrenia é uma expansão do RPG de mesa Herofrenia RPG!

O equilíbrio do mundo foi alterado quando os meta-humanos nasceram, mas como era esse mundo antes? A magia e rituais podem trazer resultados inesperados na entropia cósmica do universo, quando o Sr.Tempo errou seus cálculos a Cronosfrenia começou.

Heróis foram mandados de volta no tempo em vários momentos e lugares diferentes, lendas nasceram e uma nova história é contada a partir dessa herofrenia!

A luta contra o tempo

A Cronosfrenia é a luta dos meta-humanos para consertar a linha do tempo deturpada magicamente pelo Sr.Tempo, muitos morrerão, muitos mais ainda irão sangrar, o mundo não é mais o mesmo, a luta agora é contra a realidade!

O tempo é irrefreável!

Por amor

Cronosfrenia assim como todo material relacionado a Herofrenia RPG é feito com amor para a criação de novas histórias, o material não possui um uso correto, mas possui um uso incorreto, o uso para causar desconforto em alguém, RPGs são feitos em grupo para a diversão de todos, ninguém jamais deve se sentir desconfortável jogando Cronosfrenia ou qualquer outro RPG!

A única regra é a diversão!

NÃO SEJA BABACA!

Termos básicos

Mestre: O narrador do jogo

Jogadores: Todos participantes da mesa sem ser o mestre

Sessão: Uma jogatina de Cronosfrenia

Cena: Uma cena dentro de uma sessão

Rodada: Um giro completo por todos turnos em um combate

Turno: A sua vez de agir em um combate

D20: O dado de 20 lados

DT: A dificuldade do teste

CA: Classe de armadura ou Invulnerabilidade

Atributo: O número de dados que deve ser rolado

Talento: O número que deve ser somado a uma rolagem de atributo

Requisitos

O único requisito para jogar Cronosfrenia são bons amigos!

Porém também sugerimos que possuam papel e canetas para anotar as coisas, além de alguns dados ou roladores virtuais de dados, algumas rolagens vão bem alto!

Com tudo isso em mente podemos falar de

O QUE É A CRONOSFRENIA?

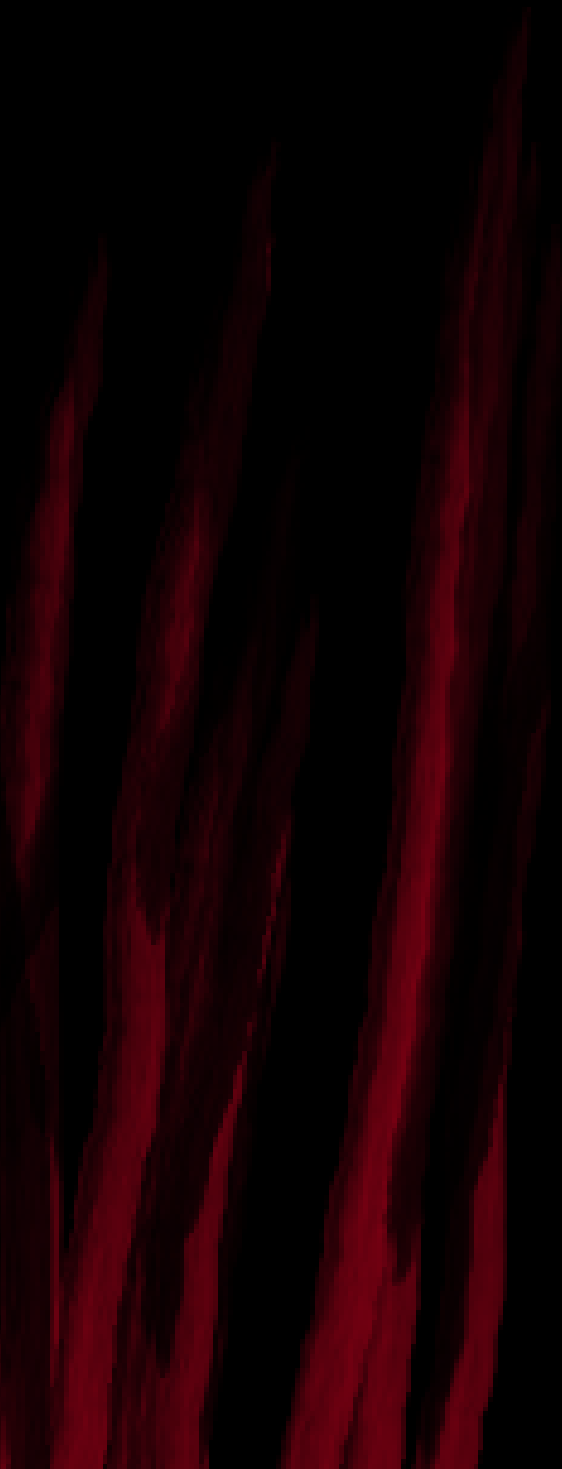
A realidade foi danificada, o fino véu que separa a realidade de Setealém se partiu quando o maior mago da história errou. O Sr.Tempo criou uma calamidade novamente, a realidade está em pedaços, a linha do tempo está ameaçada e agora cabe a você consertá-la!

HEROVERSO

Os que fazem o show acontecer

O ecossistema do heroverso foi alterado permanentemente, a realidade mudou e a história será para sempre alterada, neste capítulo veremos quem são os guerreiros da cronosfrenia!

CRONOSFRÊNICOS

Aqui se encontram todas as lendas que assumiram uma forma física durante a cronosfrenia, todos os habitantes de Setealém que tomaram vida durante a loucura temporal!

A HIDRA DE LERNA

A lendária hidra que enfrentou Hércules se tornou real durante a cronosfrenia, este ser amaldiçoado se fortaleceu a partir das histórias contadas sobre ela, dizem que quem morre pelas garras da hidra nunca mais é lembrado.

OS PÁSSAROS DO LAGO ESTÍNFALO

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, os pássaros do lago estínfalo são fracos em comparação aos outros trabalhos de Hércules, porém sua habilidade de manipulação espacial os tornam ameaças reais.

OS BOIS DE GÉRION

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, os bois de gérion são uma ameaça por sua capacidade física, seus múltiplos braços permitem que eles ataquem diversas vezes por rodada.

OS BOIS DO REI AUGIAS

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, a figura escrotal de mais de três metros e uma tonelada é uma ameaça por seu veneno amaldiçoado, alguns dizem que seu veneno é tão forte quanto quem é atacado.

O JAVALI DE ERIMANTO

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, o javali é uma besta humanoide com grandes chifres e uma cabeça de boi esquelético, sua habilidade especial é seu ódio incontrolável.

O TOURO DE CRETA

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, o touro é uma criatura enorme e furiosa, sua habilidade especial é sua investida imparável, fisicamente este talvez seja o ser mais forte dentre os trabalhos de Hércules

O CAVALO DO REI DIOMEDES

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, o cavalo do rei diomedes é uma cabeça de cavalo amaldiçoada que pode forjar contratos com o além, sua força física é pequena, porém sua habilidade pode ser destrutiva.

AS MAÇÃS DE OURO DAS HESPÉRIDES

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, as maçãs de ouro foram encarnadas como uma forma humanoide luminosa, sua habilidade especial é criar epitáfios do futuro.

A CORÇA DE CERINEIA

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia,, a corça é uma pequena criatura com diversos braços, a corça não é especialmente forte, porém sua forma física permite ela ser uma exímia coletora.

O LEÃO DE NEMEIA

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, o leão é uma criatura humanoide com cabeça de leão, um dos trabalhos mais difíceis de Hércules, sua habilidade se baseia em suas garras, dizem que quem é atacado por elas nunca se recupera.

O CINTURÃO DE HIPÓLITA

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, sendo representado por um portão dourado o cinturão de hipólita se teletransporta e só pode ser derrotado quando for encontrado.

O OITAVO REI DO INFERNO ABBADON

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, apesar deste não ter sido um trabalho real de Hércules Setealém manifestou a criatura, o rei do inferno é o mais poderoso dentre os trabalhos, sua habilidade especial é a adaptação.

MEDUSA

A lendária górgona se tornou real durante a cronosfrenia, as histórias contadas sobre ela fortaleceram sua existência o suficiente para Setealém manifestar ela durante a fragilidade da realidade na cronosfrenia.

ANUBIS

O deus egípicio se tornou real após a cronosfrenia se manifestar, sua presença amedrontadora reflete seu grande poder e influência sobre a vida.

ASURA

O deus hindu da fúria se manifestou durante a cronosfrenia, sua fúria berserker amedronta seus inimigos e traz um mar de sangue para a cronosfrenia.

SIEGFRIED

O lendário cavaleiro da mitologia nórdica se manifestou na cronosfrenia, sua habilidosa maestria sobre suas armas é uma força a ser levada em conta, ninguém que cruzou seu caminho saiu vivo.

ALICE

A jovem do famoso conto se tornou real durante a cronosfrenia, sua origem louca trouxe com si habilidades amedrontadoras para a cronosfrenia, ninguém que cruza a lâmina vorpal tem um final feliz.

MERLIN

O mago famoso de diversos contos se manifestou durante a cronosfrenia, alguns especulam que seu potencial mágico rivaliza o do Sr.Tempo e Houdini.

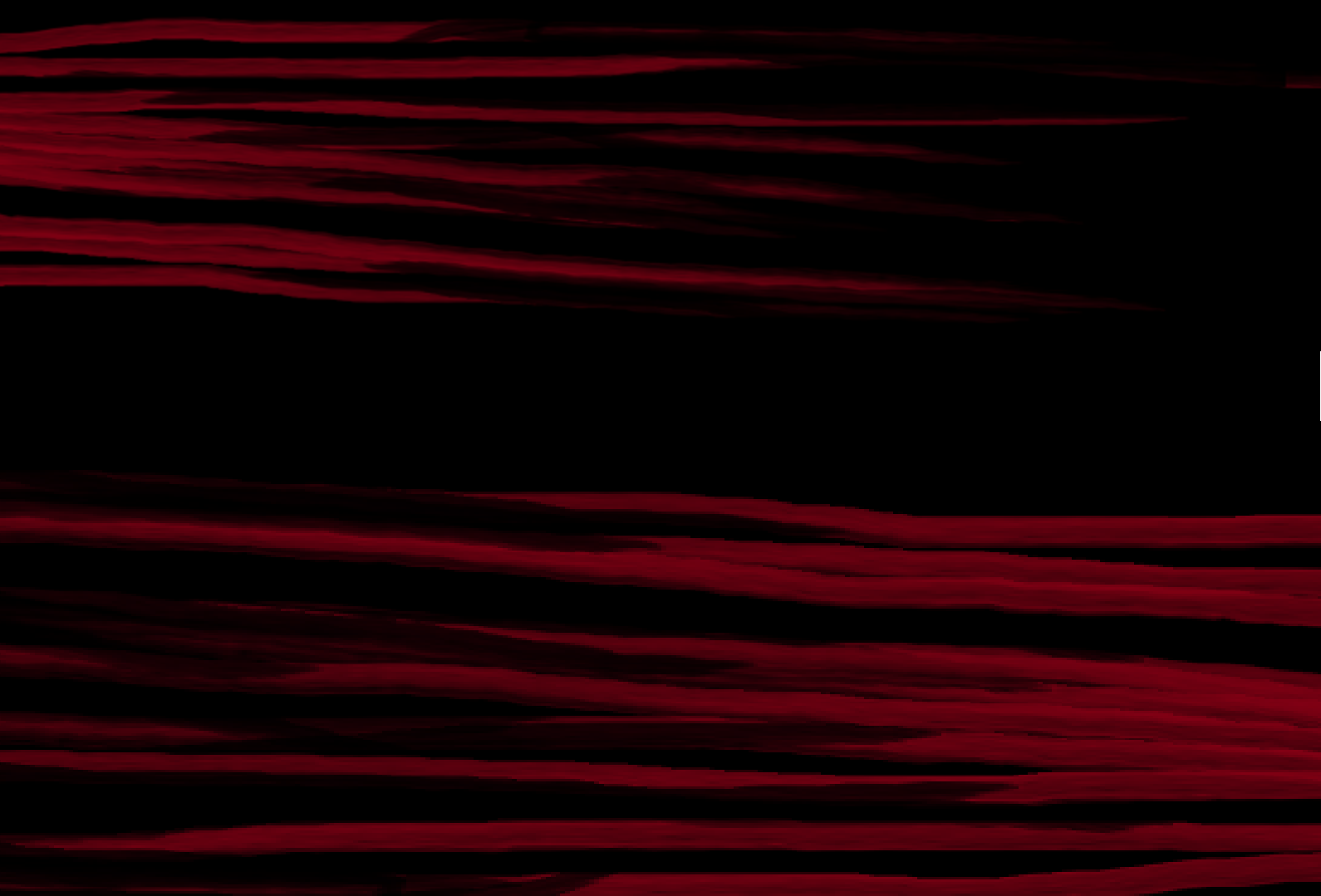
AQUILES

O guerreiro lendário das histórias gregas se tornou real durante a cronosfrenia, sua exímia proeza física rivaliza heróis como Combo, porém sua famosa fraqueza também o persegue.

ORFEU

O músico grego se tornou real durante a cronosfrenia, sua lira possui poderes mágicos e amaldiçoados, assim como seu coração partido e sua alma imensa.

SANSÃO

O homem mais forte da bíblia se manifestou em forma física durante a cronosfrenia, sua fúria imparável é o suficiente para energizar o motor de violência que seu nome carrega, sua queixada de mula é uma arma assustadoramente poderosa.

OS HISTORIADOS

Neste capítulo residem todos aqueles que existiram e foram lembrados durante a cronosfrenia, aqueles que foram tocados pela loucura temporal, todos que receberam o abraço da herofrenia em seu tempo.

GILGAMESH

O lendário rei da epopeia se transformou em um meta-humano durante a cronosfrenia, seu tesouro sagrado é sua maior força durante essa guerra temporal.

JOANA D'ARC

A santa francesa entra para a cronosfrenia com toda sua força, suas habilidades são equiparáveis a seus títulos.

ALEXANDRE O GRANDE

O conquistador romano se tornou um meta-humano durante a cronosfrenia, sua capacidade destrutiva se iguala apenas a seu nome.

ZUMBI DOS PALMARES

O lendário brasileiro se tornou um meta-humano durante a cronosfrenia, seu desejo de liberdade alimenta um gigantesco poder dentro de si.

YASUKE

A lenda de Yasuke precede sua própria existência, durante a cronosfrenia o lendário samurai se tornou um meta-humano.

MACHADO DE ASSIS

O grandioso escritor brasileiro foi surpreendentemente transformado em meta-humano durante a cronosfrenia, sua escrita tornou-se sua segunda melhor arma.

CLEOPATRA

A musa egípcia se tornou uma meta-humana durante a cronosfrenia, sua sedução não perde para sua presença e poder,

GENGIS KHAN

O lendário rei mongol se tornou uma ameaça de nível nunca antes visto durante a cronosfrenia, seu arco e flecha dizimará até os mais poderosos heróis.

LAMPIÃO

O cangaceiro lendário foi afetado pela cronosfrenia, tornando-se uma lenda meta-humana.

EVENTOS CANÔNICOS

Os eventos canônicos são fragmentos da linha do tempo que foram alterados durante a cronosfrenia, eventos marcantes que atraíram a entropia herofrênica, estes podem ou não ser usados durante uma campanha de Cronosfrenia.

O INCÊNDIO DE ALEXANDRIA

Durante a cronosfrenia diversos meta-humanos foram enviados de volta ao Egito antigo, presenciando a grande queima da biblioteca de Alexandria, causada desta vez por super vilões em herofrenia.

O PRIMEIRO SAQUE DAS PIRÂMIDES

Durante a cronosfrenia diversos meta-humanos foram enviados para as pirâmides do Egito, presenciado o primeiro saqueamento e destruição delas.

O DIA D

A cronosfrenia afetou a história de tamanha maneira que até as grandiosas guerras foram mudadas, o destino dos soldados na Normandia desta vez ficou nas mãos de meta-humanos transportados pela cronosfrenia.

O ASSASSINATO DE JFK

O presidente americano tem uma segunda chance à vida durante a cronosfrenia, seu destino reside entre a competência dos hérois e a malícia dos vilões.

A GUERRA PARAGUAIA

A terrível guerra entre o Brasil e o Paraguai tornou-se palco para herofrenia durante a cronosfrenia, vilões e heróis tomaram lados durante o confronto latino.

A CHEGADA DOS PORTUGUESES AO BRASIL

Durante a cronosfrenia heróis foram enviados à primeira invasão dos portugueses no Brasil, alterando o rumo da história do país.

A DESTRUIÇÃO DE PEARL HARBOR

A base militar americana tem uma segunda chance de alterar a história quando os meta-humanos são enviados de volta à sua destruição.

A GUERRA DE CANUDOS

A guerra popular brasileira de independência de canudos se tornou palco da cronosfrenia brevemente quando os meta-humanos interviram em seu desfecho.

A INCONFIDÊNCIA MINEIRA

A luta separatista da burguesia se tornou o carpete sangrento da herofrenia quando heróis entraram em ação na cronosfrenia.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

ANÁLISE HISTÓRICA DO SR.TEMPO

O Sr.Tempo trouxe novidades!

Neste capítulo abordaremos as novas habilidades e super poderes de Cronosfrenia.

MURALHA VIVA:

Você pode se posicionar à frente de seus aliados, todos atrás de você recebem o bônus de meia cobertura.

ATIRADOR DE COMBATE:

Atirar à queima roupa concede o dobro de bônus para você.

SNIPER PRECISO:

Você pode gastar uma rodada mirando para não ter desvantagem ao atirar na cabeça de um alvo.

FUJÃO ESPECIALISTA:

Você recebe o dobro de seu movimento para se afastar de inimigos.

COMBATENTE PORTÁTIL:

Você recebe o bônus de cobertura completa mesmo sob meia cobertura.

FINTA:

Você pode rolar um ataque que não causa dano, se o ataque tiver sucesso seu próximo ataque é considerado ataque surpresa.

DESNORTEAR:

Utilizando uma arma branca você pode realizar o ataque de desnortear, o alvo deve rolar um teste de imortalidade com atletismo DT20, se falhar o alvo perde 5 de acerto no próximo ataque. Este ataque só pode ser usado a cada 2 rodadas.

LUTADOR EFETIVO:

Você recebe o dobro de bônus de armas estupidamente pesadas ou surpreendentemente leves.

CAPACITAÇÃO VELOZ:

Como uma ação de interlúdio você pode ensinar uma habilidade sua para um aliado.

CONSTRUÍDO DIFERENTE:

Você recebe o dobro de bônus de implantes cibernéticos.

CAPACIDADE ABENÇOADA:

Você recebe o dobro de bônus dos atributos (pontos de vida por ponto em imortalidade e pontos de talento por pontos em intelecto).

Você pode criar e manipular membros fantasma, estes membros podem pegar e utilizar itens como uma ação extra.

Em níveis mais altos você pode criar pernas para ter o dobro de movimento e braços para realizar um ataque extra.

SOPRO GELADO:

Você pode utilizar um super sopro que congela alvos, os alvos congelados sofrem +2d de dano e tem desvantagem para atacar.

Em níveis mais altos os alvos também se movem pela metade do movimento quando congelados.

MANIPULAR MENTE:

Você pode manipular a mente de alvos, o alvo deve rolar um teste de intelecto com conhecimento DT 20, se falhar ele passa a ter desvantagem para atacar e perde 5 de acerto.

Em níveis mais altos a DT do teste sobe para 25.

VENENO LETAL:

Você cria uma nuvem de veneno em uma área de 3m, todos dentro dessa área devem rolar um teste de imortalidade com atletismo DT 15, se falharem sofrem 4d20+5 de dano.

Em níveis mais altos a DT sobe para 20 e o dano para 5d20+10.

MANIPULAR PERCEPÇÃO:

Você pode criar uma área de silêncio de 3m, todos dentro dessa área tem desvantagem para encontrar alvos furtivos.

Em níveis mais altos além da desvantagem, os alvos perdem 5 de acerto no teste.

Grindset:

Você realiza uma série de deslizes ultra rápidos, seu movimento é dobrado e você pode dar dashs no ar.

IMPLANTES MÁGICOS DO MERLIN

O mágico trouxe uma novidade de sua cartola!

Os implantes mágicos do Merlin são implantes cibernéticos fortalecidos e implantados com magia!

Implantes cibernéticos:

Custam 600 mil!

Coluna sombria:

Alvos recebem desvantagem para te perceber em testes de percepção.

Coração ardente:

Você recebe +25 de vida por nível.

Implante ótico mágico:

Você pode observar 1d4 habilidades de um alvo por combate.

Implante subcutâneo enrijecido:

Você recebe +20 de rigidez.

Canalizador interno:

Você diminui na metade sua chance de ter uma sobrecarga mágica.

Aptidão mágica:

Você recebe um espaço de mod para seus punhos

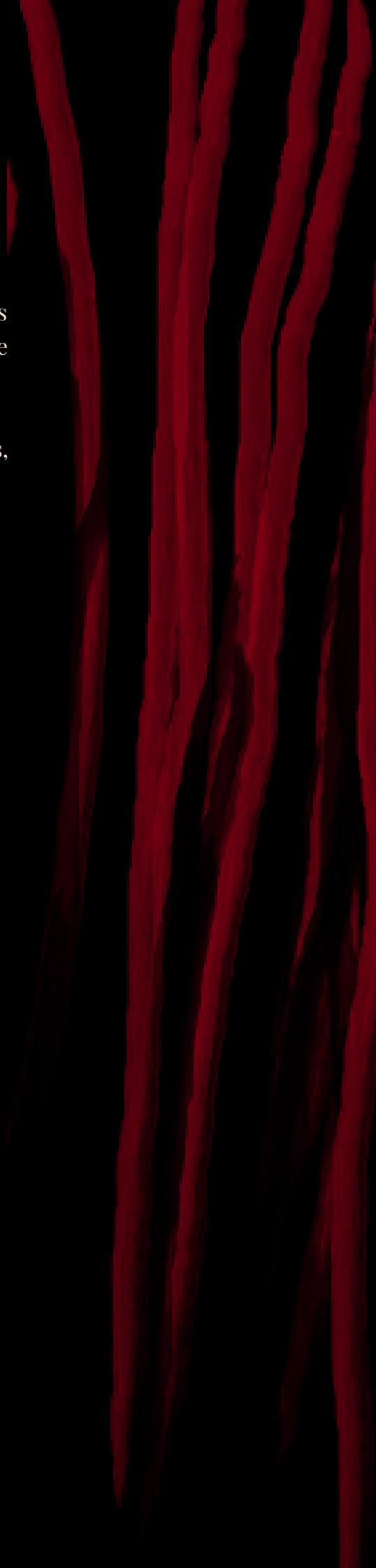
Chip aproveitador de violência:

Você causa +2d de dano por ataque em um mesmo alvo

EQUIPAMENTOS

O ARSENAL DO LAMPIÃO

O maior cangaceiro de todos os tempos trouxe com si um monte de tralhas letais!

Neste capítulo residem as armas, armaduras e drogas de Cronosfrenia!

Armas:

Custam 700 mil!

Napoleão:

Um canhão estupidamente pesado que causa de dano base 5d20 e a cada 4 rodadas pode disparar uma bala de canhão que causa 8d20+80 de dano

Oxóssi ibo:

Um arco pesado e abençoado que causa 3d20+20 de dano e tem 4 espaços de customização

Tony:

Faixas de bandagem sangrentas que tornam a mão do usuário em uma arma média que causa 4d12+20 de dano e pode dar 4 ataques

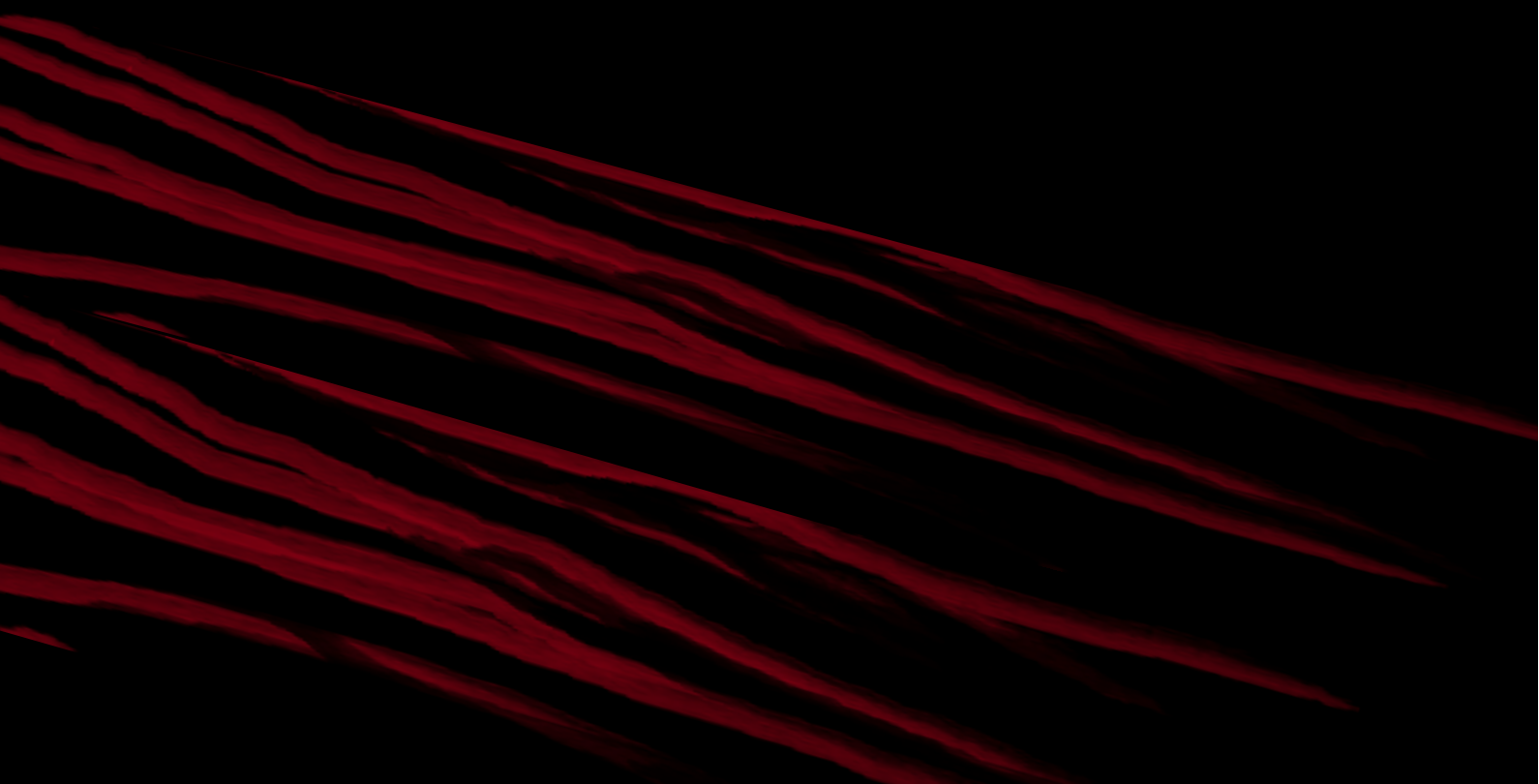
Don Juan:

Uma porta pesada que causa 4d20+combate de dano e tem 3 espaços de customização

Jacket:

Um martelo leve que causa 3d10+10 de dano, tem 2 espaços de customização e tem crítico a partir de 17

Hotline:

Um orelhão estupidamente pesado que causa 6d20+força de dano base e pode prender inimigos que falharem um teste de força com combate DT 25

Mods:

Custam 100 mil por nível!

Maldosa(1):

Esta arma causa +3d de dano contra membros

Abaladora(3):

Alvos atacados por essa arma devem rolar um teste de imortalidade com atletismo DT20, se falharem o seu próximo ataque tem desvantagem

Neural(3):

Alvos atacados por esta arma devem rolar um teste de intelecto com conhecimento DT20 ou perdem 5 de acerto no próximo ataque

Explosiva(4):

A cada 2 rodadas a arma causa +5d de dano em um ataque

Desfigurante(5):

A arma causa +1d de dano para cada 5 de talento que o atacante tiver em combate

Armaduras:

Custam 500 mil!

A ignorante:

Concede +15 CA e todos ataques ao portador recebem desvantagem

Roleta russa:

Concede +10 CA e todos ataques causam +5d de dano ou -5d, definido pela rolagem de 1d2

Vanglória:

Concede +25 CA e não tem espaços de mods

A basiquinha:

Concede +10 CA e mods não adicionam peso

Mods:

Adicionam peso e custam 50 mil por peso!

Capacitista(1):

Sua armadura conceder +5 de carga

Anti-impacto(3):

Ataques críticos causam -3d de dano em você

Duradoura(3):

Sua armadura recebe +10 de rigidez

Médica(5):

Sua armadura faz itens de cura curarem o dobro de vida

Auto-regulável(5):

Sua armadura remove efeitos como sangramento e envenenamento depois de 2 rodadas

Acessórios:

Custam 200 mil e tem 1 de peso!

Cachimbo da vovó cambinda:

Um cachimbo abençoado que quando tragado concede +5 de acerto no próximo ataque

Fragmento do coração do mar:

Uma pedra que solta água, portar este artefato amaldiçoado permite respirar debaixo d'água

Braço mecânico V2:

Um braço mecânico que permite lançar uma rapel, permitindo percorrer seu movimento verticalmente e puxar inimigos que falharem um teste de força com combate

Coroa de espinhos:

Uma coroa de espinhos que constantemente sangra, vestir ela causa 100 de dano permanente mas concede +10 CA

Arquimedes:

Um aparato mecânico que se acopla a sua coluna, este artefato permite ver a vida de alvos

O olho de cain:

Um olho amaldiçoado que permite o portador ver os atributos ou talentos de um alvo em troca de 20 de vida

A FARMÁCIA AMALDIÇOADA DE CURIE

A madame abriu seu estoque para você!

Neste capítulo abordaremos os utilizáveis de Cronosfrenia!

Utilizáveis:

Custam 50 mil e pesam 1!

Bomba temporal:

Uma bomba que enfraquece em 1 a membrana temporal

Terço abençoado:

Um terço que concede +5 de melhora crítica para o próximo ataque

Restaurador temporal:

Um artefato tecnológico que fortalece a membrana temporal em 1

Runa Yera:

Um cristal roxo, permite rerolar um teste falho

Runa Berkano:

Um cristal roxo. permite ver o próximo ataque que um alvo fará

Catalisador temporal:

Um artefato mágico que fortalece uma quebra de paradigma a um nível superior

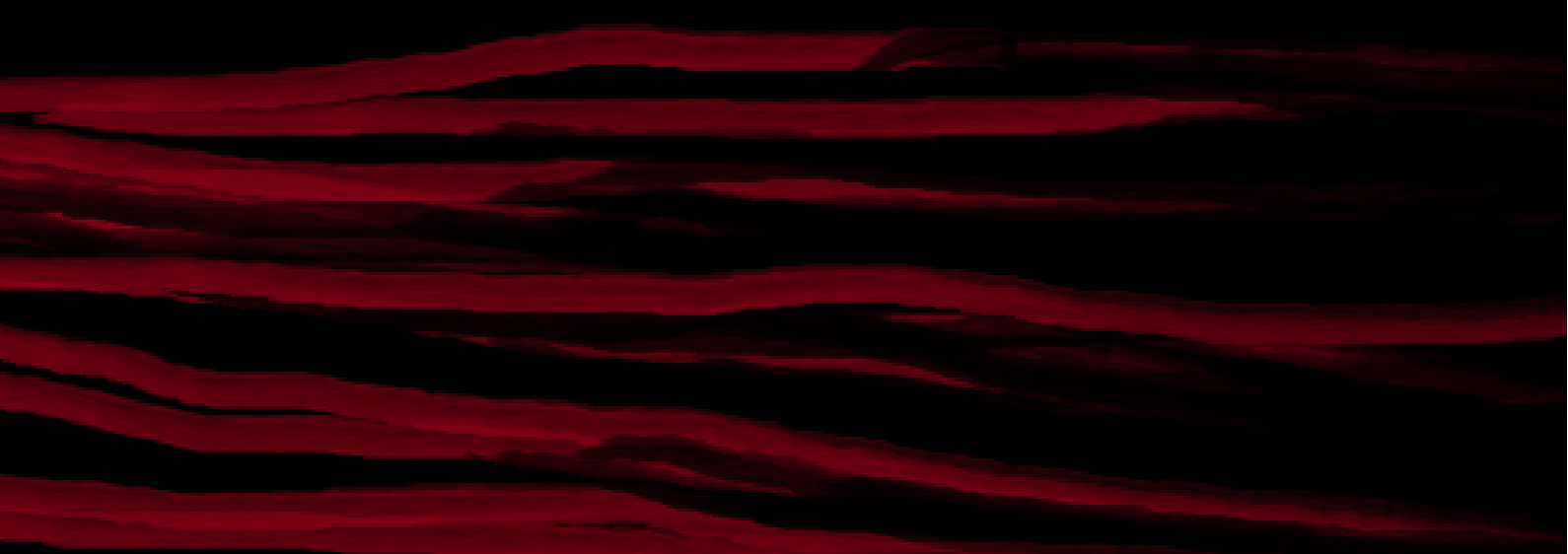
REGRAS

MEMBRANA TEMPORAL

A membrana temporal é uma mecânica adicional de Cronosfrenia, a membrana temporal é a fina camada de realidade que reside entre a linha temporal e a cronosfrenia, quando essa membrana é ferida uma quebra de paradigma pode ocorrer. A membrana pode ser ferida por diversos meios como mortes, dor, desejo e ganância.

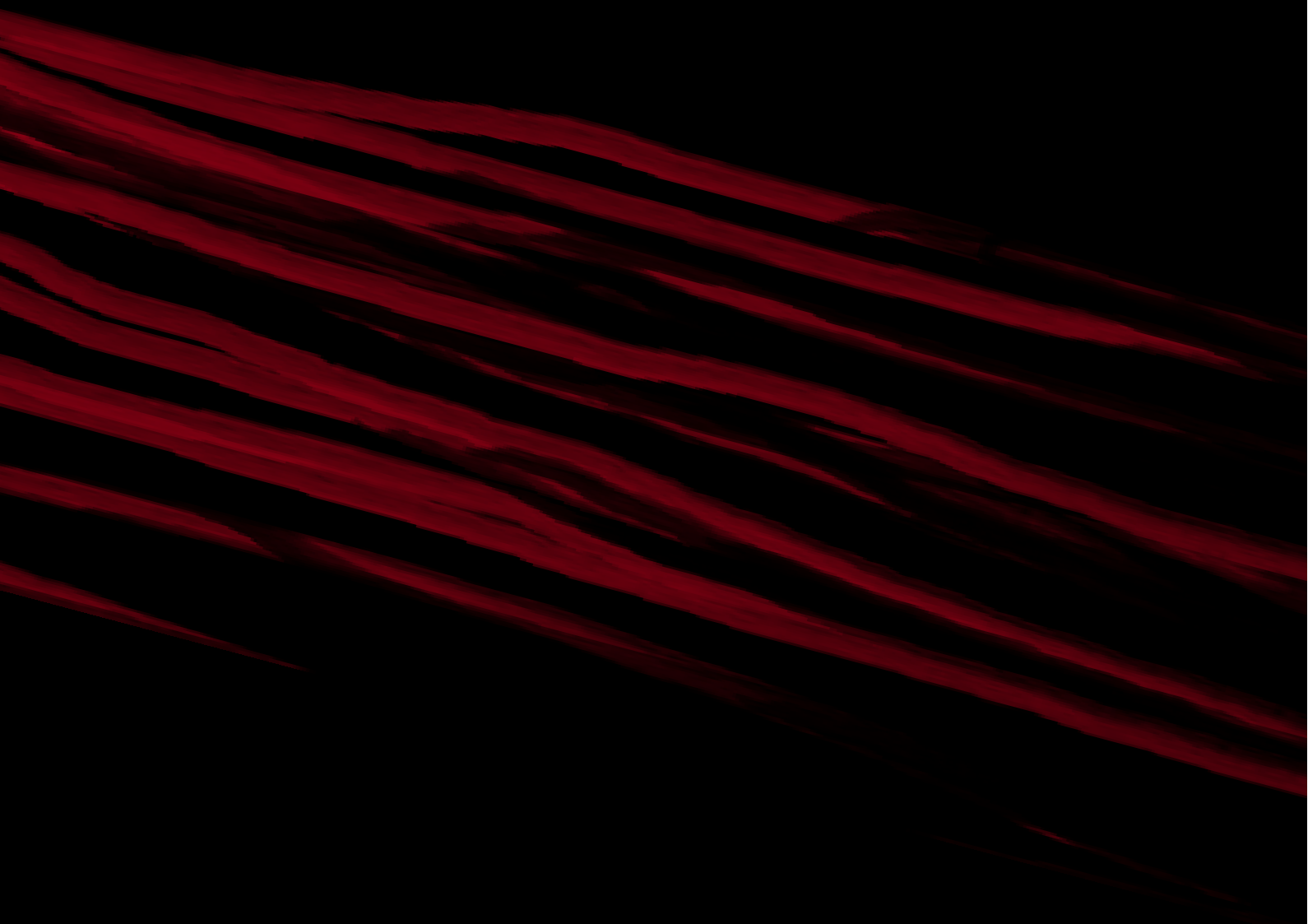
A membrana temporal possui uma vida própria equivalente a 5 pontos, quando o mestre achar cabível ela pode perder um ou mais pontos, quando estes pontos são gerados uma quebra de paradigma ocorre.

QUEBRA DE PARADIGMA

Quando a membrana temporal é ferida uma quebra de paradigma ocorre, neste estado todos passam a ter o dobro de movimento em todos os eixos e podem ter mais uma ação e reação, porém a cada rodada o cenário fica mais instável e se até a quinta rodada o combate não acabar todo o combate recomeça.

FULGOR HERÓICO

Um fulgor heróico é um acontecimento raro que pode ocorrer quando um meta-humano atinge 110% de seu potencial, um fulgor heróico funciona como um super crítico espontâneo.

Para cada dado com resultado 20 natural o multiplicador crítico aumenta em um

Exemplo: Rick balboa rola 3 dados para acertar Combo, seu resultado foi 3, 20 e 20, então seu crítico seria x2, porém com o fulgor heróico ele soma seu segundo dado de resultado 20, tornando seu crítico x3

MISSÕES

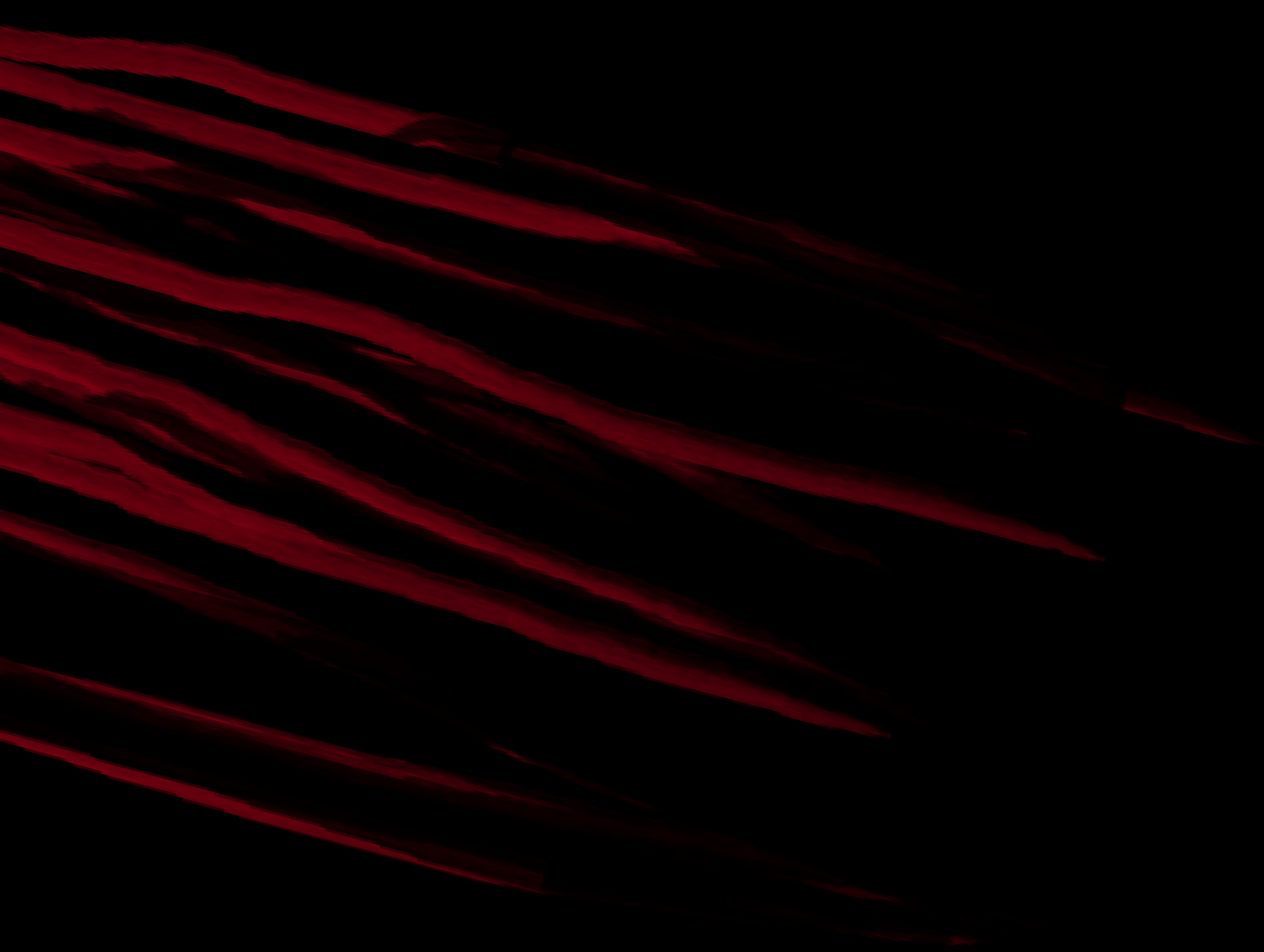
ANÁLISE TEMPORAL DO AFILIADO DA OVELHA

O Sábio africano trouxe novidades!

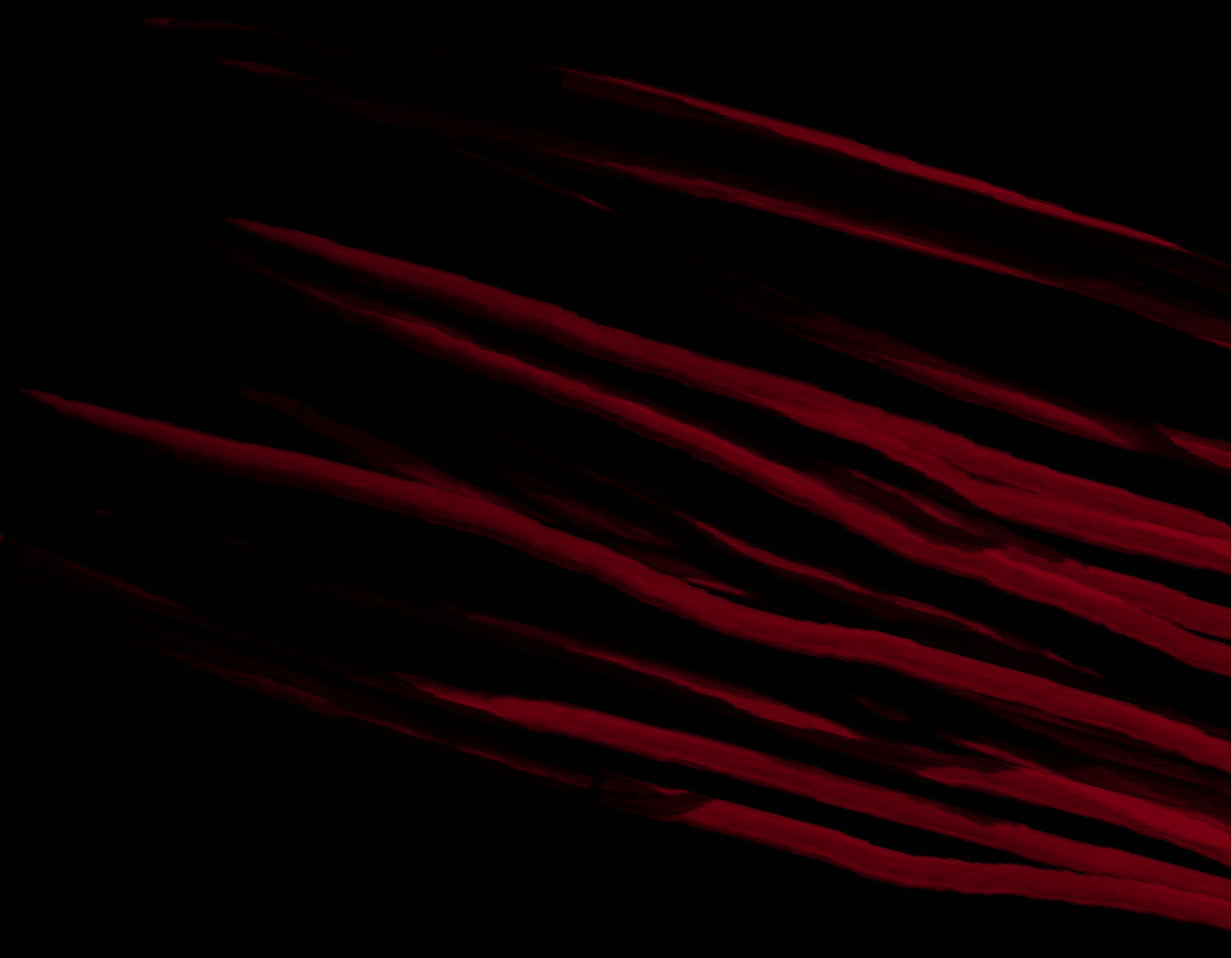
Neste capítulo abordaremos as missões e rolador de missões de Cronosfrenia!

O CENÁRIO

Role um dado de 10 lados para definir o cenário da missão

1-As pirâmides do egito
2-A represa Hoover
3-A torre de Babel
4-A grande muralha da China
5-O colosso de Rodes
6-O Taj Mahal
7-O farol de Alexandria
8-Os jardins suspensos da Babilônia
9-O mausoléu de Halicarnasso
10-O templo de Artemis

O EVENTO

Role um dado de 10 lados para definir o evento da missão

1-Ocultistas estão atacando
2-Vilões se rebelaram
3-Um herói entrou em herofrenia
4-Seres de outra época estão se manifestando
5-Um novo meta-humano nasceu
6-Uma figura histórica entrou em herofrenia
7-Um evento canônico vai acontecer
8-Uma quebra de paradigma vai acontecer
9-O diabo está se manifestando
10-Um artefato amaldiçoado está se formando

DESENROLAR

Role dois dados de 8 lados para definir o desenrolar

1-Uma figura histórica auxilia o grupo
2-Um herói famoso entra na missão
3-O grupo descobre um espião vilão
4-O grupo encontra um artefato amaldiçoado
5-O grupo descobre parte do plano de um vilão
6-Um vilão se dispõe a ajudar o grupo
7-Um gladiador aparece
8-A membrana temporal é partida

CONCLUSÃO

Role um dado de 10 lados para definir a conclusão da missão

1-O grupo termina a missão sem surpresas
2-O grupo foi manipulado por um vilão
3-Uma empresa rival intervém na missão
4-O grupo fica preso em outra linha temporal
5-O grupo fica preso no passado
6-O grupo fica preso no futuro
7-A empresa é exposta por crimes
8-Um herói novo entra para o top 10
9-Um vilão se torna herói
10-O grupo descobre mais sobre o Sr.Tempo

RECOMPENSA

Role um dado de 8 lados para definir a recompensa do grupo

1-100 mil
2-200 mil
3-500 mil
4-Uma arma especial
5-Um artefato amaldiçoado
6-Um implante grátis
7-Um acessório novo
8-Uma coleção de utilizáveis

FICHAS

CRONOSFRÊNICOS

Os cronosfrênicos são as lendas que se tornaram realidade durante a cronosfrenia

Os pássaros do lago estínfalo

Cruzeiro do norte

Vida: 100

Atributos:

Super força: 1
Super velocidade: 3
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 3

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 3
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 6m

Ataques:

O Cruzeiro do Norte:
Os 3 pássaros podem definir uma distância entre si e um quarto alvo em formato de cruz, esta distância sempre permanece a mesma independente do movimento feito (se um alvo se movimenta 3m para frente o alvo oposto também se movimenta)

Caninos precisos:
Os pássaros podem dar uma mordida que causa 3d6+6 de dano usando velocidade+combate

Alice

Um mundo de fantasia

Vida: 200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 3
Imortalidade: 1
Intelecto: 3
Popularidade: 2
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 14
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 3
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 4
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

A lâmina vorpal:
Uma faca leve adornada de espirais que causa 3d10+10 de dano e tem crítico x3

Movimento: 6m

Ataques:

Poção da pequeneza:
Alice pode beber uma poção que a torna pequena, dessa forma ela recebe +5 CA porém causa menos 2d de dano

Bolo da grandeza:
Alice come um bolo que a torna grande, ela perde 5CA mas causa +3d de dano

Através do espelho:
Alice pode se tornar invulnerável a dano se adentrar uma superfície reflexiva, porém neste estado ela não pode agir

O javali de erimanto

Fúria sem fim

Vida: 200

Atributos:
Super força: 3
Super velocidade: 3
Imortalidade: 3
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 3
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 8

Movimento: 6m

Ataques:

Ódio incontrolável:
Quando o javali entra em um combate todos devem rolar um teste de intelecto+conhecimento DT20, se falharem os alvos entram em fúria, causando +3d de dano e atacando o alvo que estiver mais próximo, independente de quem for

Grandes chifres:
O javali pode realizar uma série furiosa de ataques usando sua força+velocidade somando seu combate, o dano causado é de 4d10+5

Orfeu

A mais bela soneta

Vida: 200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 3
Popularidade: 3
Poder: 3

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 8
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

A lira de Orfeu:
Uma lira abençoada que concede habilidades mágicas ao usuário

Movimento: 3m

Ataques:

Soneta a Zagreus:
Orfeu toca um hino ao deus do sangue usando seu carisma com popularidade, todos que falharem um teste de conhecimento com intelecto DT25 sofrem desvantagem para atacar Orfeu

Hino à Eurídice:
Orfeu toca uma música melancólica em sua lira, todos que falharem um teste de conhecimento com intelecto DT15 sofrem 3d12+12 de dano e perdem 5 de percepção pela rodada

Aquiles

O herói

Vida: 300

Atributos:

Super força: 4

Super velocidade: 4

Imortalidade: 4

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 35

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 10

Atletismo: 5

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 10

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 0

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

A lança do herói de Troia:

Uma lança média abençoada que causa 4d12+15 de dano e retorna à mão do dono

Movimento: 7m

Ataques:

Estocar e destruir:
Se Aquiles acertar um golpe ele pode realizar mais dois

Perfurar alma:
Os ataques de Aquiles só podem ser curados depois de duas rodadas

Golpeador preciso:
Se Aquiles acertar um ataque crítico ele pode realizar mais um ataque

A corça de cerineia

Corra corra corra

Vida: 200

Atributos:

Super força: 1

Super velocidade: 7

Imortalidade: 1

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 10

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 0

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 0

Pilotagem: 0

Reflexo: 10

Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Movimento: 10m

Ataques:

Patas hábeis:

A corça pode rolar um teste de velocidade com reflexo DT20, se tiver sucesso ela rouba um item de um alvo

Espaço limiar:

A corça pode carregar dentro de si o equivalente ao dobro de sua carga

Morder o pé:

A corça pode realizar um ataque com velocidade que causa 1d6 de dano

O cinturão de Hipólita

Busque a porta

Vida: 200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 50
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima:0
Movimento: 0m

Ataques:

Transportar matéria:
O cinturão de Hipólita cria uma porta que transporta todos que falharem um teste de velocidade+reflexo DT25, a porta pode transportar para qualquer lugar em um raio de 50m do cinturão

Os bois de gérion

Traga-me todos

Vida: 300

Atributos:

Super força: 5
Super velocidade: 1
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 3m

Ataques:

Convocar o fim:
Os bois atraem a atenção do gigante Gerião quando entram em combate, ele leva 4 rodadas para chegar, Gerião morre quando seus bois morrem

Dizimar insignificância:
Gerião pode realizar dois ataques por rodada, seu combate é 10 e ele possui 10 de super força, seus ataques causam 5d20+25 de dano, com crítico x4

Pisotear:
Como uma reação Gerião pode pisotear em alvos, causando 3d20+15 de dano

Fome infinita:
Gerião pode comer alvos morrendo, restaurando 4d20 de vida para seus bois

Medusa

Não olhe!

Vida: 400

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 3
Poder: 3

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 6
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

Petrificar:
A Medusa rola um teste de poder com utilização de poder contra a imortalidade com atletismo de um alvo, tendo sucesso ela petrifica o alvo, alvos petrificados não pode agir por 4 rodadas e sofrem +5d de dano

Sedução infeliz:
Medusa pode seduzir um alvo usando carisma com popularidade contra um teste de intelecto com conhecimento, se ela tiver sucesso o alvo tem desvantagem no teste de resistência à petrificação

Anaconda:
Medusa pode sufocar um alvo usando seu corpo de serpente, este é um ataque com velocidade+combate, o dano causado é de 3d12+10

Os bois do rei Augias

Que fedor!

Vida: 400

Atributos:

Super força: 5
Super velocidade: 1
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 3

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 10

Movimento: 3m

Ataques:

Toxicidade lendária:
Os bois do rei Augias emanam uma aura tóxica ao seu redor em uma área de 3m, o dano é de 2d12 para cada 20 de vida do alvo, um teste de imortalidade com atletismo DT20 reduz esse dano à metade

Chifrada:
Os bois podem chifrar um alvo, usando força e causando 2d12 de dano

As maçãs de ouro das hespérides

Abrace o conhecimento

Vida: 400

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 5

Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

Talentos:

Epitáfio do futuro:
Se as maçãs de ouro tiverem sucesso em um teste de poder+utilização de poder DT20 ela dobra seu reflexo pela rodada

Desconstruir matéria:
Os ataques das maçãs de ouro são feitos com poder+combate e causam 4d12+12 de dano

Percepção aprimorada:
Se as maçãs tiverem sucesso em um teste de intelecto com percepção DT20 ela recebe +2 reações

Siegfried

Por honra e glória

Vida: 600

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 3
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 8
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Lua da meia noite:
Uma espada média abençoada que causa 4d12+25 de dano e possui crítico a partir de 15

Movimento: 8m

Ataques:

Dança da lua:
Siegfried pode realizar dois ataques por rodada

Coração da noite:
Siegfried causa +1d de dano para cada 50 de vida perdido

O cavalo do rei diomedes

Um por um

Vida: 600

Atributos:

Super força: 1-20
Super velocidade: 1-20
Imortalidade: 1-20
Intelecto: 1-20
Popularidade: 1-20
Poder: 1-20

Invulnerabilidade (CA): 10-30
Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 5-20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5-20
Conhecimento: 5-20
Crime: 0
Percepção: 5-20
Pilotagem: 0
Reflexo: 5-20
Utilização de poder: 5-20

Carga máxima: 5
Movimento: 5m

Ataques:

As promessas de Diomedes:
o cavalo pode gastar pontos de vida para aumentar seus atributos e talentos

Quebra de contrato:
O coice do cavalo é considerado uma arma estupidamente pesada que tem o dano base de 4d20+5

Merlin

SHAZAM!

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 8
Popularidade: 1
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 8
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 5

O chapéu seletor:
Um chapéu mágico que dá acesso a qualquer utilizável a qualquer momento

Movimento: 3m

Ataques:

Shazam:
Merlin lança um poderoso raio usando poder+utilização de poder, seu dano é de 5d20+15 e crítico em 18

Thundaga:
Merlin canaliza sua magia, para cada rodada canalizando ele aumenta seu próximo ataque em 2d

Makajama:
Merlin rola um teste de poder+utilização de poder contra o intelecto+conhecimento de um alvo, se o alvo perder ele esquece 1d2 habilidades

Dormina:
Merlin rola um teste de poder+utilização de poder contra a imortalidade+atletismo de um alvo, se o alvo falhar ele dorme por 1d4 rodadas

O leão de nemeia

Bestialidade eterna

Vida: 1.000

Atributos:

Super força: 8

Super velocidade: 5

Imortalidade: 8

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 12

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 12

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

Garras temporais:

Os ataques do leão de nemeia não podem ser curados

Presas bestiais:

O leão de nemeia pode realizar dois ataques por rodada e seu ataque causa 4d10+25 de dano e é rolado com força+combate

O Touro de Creta

A besta lendária

Vida: 1.500

Atributos:

Super força: 8

Super velocidade: 1

Imortalidade: 12

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 18

Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 15

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 8

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 0

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 3m

Ataques:

Investida furiosa:

O touro faz uma investida que não pode ser parada, ele causa 2d20 de dano para cada metro percorrido

Gosto de sangue:

O touro pode se movimentar o dobro de seu movimento se for na direção de um inimigo

Chifrada violenta:

O touro possui chifres enormes que são considerados uma arma estupidamente pesada que causa 8d20+10 de dano

A hidra de Lerna

Não se esqueça

Vida: 2.000

Atributos:

Super força: 12
Super velocidade: 1
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 30

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 17

Movimento: 3m

Ataques:

Aura amedrontadora:
Todos que entram em um combate contra a hidra devem rolar um teste de conhecimento com intelecto, a DT é 20 e quem falhar fica 1d2 rodadas sem agir

Cabeças demais:
A hidra ataca 3 vezes por rodada

Devorar existência:
A hidra causa 8d20+30 de dano, seu ataque é rolado com poder+utilização de poder

Devorar matéria:
A hidra dá uma mordida que causa 5d20+20 de dano, seu ataque é rolado com força+combate, se este ataque matar um alvo a hidra age novamente

Anubis

Meça seu valor

Vida: 2.500

Atributos:

Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 12
Intelecto: 10
Popularidade: 5
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 10
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 10

A balança dos deuses:

Uma balança de ouro abençoada, concede a habilidade "Medir valor" para o portador

Movimento: 8m

Medir valor:

Anubis realiza um teste de poder+utilização de poder contra o intelecto+atletismo de um alvo, se o alvo falhar ele perde um terço de sua vida atual

Premeditar morte:

Anubis realiza um teste de intelecto com percepção contra a CA de um alvo, se passar o próximo ataque de Anubis será crítico

Definhar:

Anubis realiza um teste de poder+utilização de poder contra a CA de um alvo, se passar Anubis causa 5d20+25 de dano

Sansão

Cachos furiosos

Vida: 3.000

Atributos:

Super força: 20
Super velocidade: 5
Imortalidade: 20
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 20

Talentos:

Armaria: 10
Atletismo: 25
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 25

A queixada de mula:

Uma arma amaldiçoada que causa 10d20+25 de dano e causa 5d20 de dano ao portador

Movimento: 8m

Ataques:

Aleijar:
Sansão pode rolar um teste de força+combate para aleijar um alvo que falhar um teste de imortalidade+atletismo, alvos aleijados sofrem +4d de dano

Combate furioso:
Sansão pode dar 2 ataques por rodada

Obsessão compulsiva:
Sansão pode rolar um terceiro ataque em alvos que ele já deu dois ataques nesta rodada

Parede de ódio:
Sansão pode gastar sua reação para dar um terceiro ataque

Deus do ódio:
Sansão causa +1d de dano para cada 100 de vida perdidos

HISTORIADOS

Os historiados são todos aqueles que se tornaram meta-humanos durante a cronosfrenia, estas são as fichas das figuras históricas herofrênicas.

Gilgamesh

O tesouro sagrado

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 6
Super velocidade: 6
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 11

Movimento: 9m

Ataques:

Tesouro sagrado do rei:
Gilgamesh tem acesso a uma coleção de armas abençoadas equivalente ao dobro de sua carga máxima

Tormenta dourada:
Gilgamesh causa uma série de ataques usando suas armas sagradas, o ataque é feito com super velocidade e força, somando combate, o dano é de 6d20+25

Maestria real:
Gilgamesh pode realizar 3 ataques por rodada e tem duas reações

Linhagem abençoada:
Uma vez por rodada Gilgamesh pode somar seu atletismo e reflexo ao seu CA como uma reação

Joana D'arc

Pelo santíssimo

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 3
Super velocidade: 8
Imortalidade: 3
Intelecto: 3
Popularidade: 1
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 10
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 8

Santíssima trindade:
Uma espada medieval leve que causa 6d10 de dano

Movimento: 11m

Ataques:

Lâmina afiada:
Os ataques de Joana causam sangramento de 3d12 por 5 rodadas

Extermínio de martyr:
Joana pode gastar 100 pontos de vida para ganhar +5CA pela rodada

Martirizar:
Joana pode realizar um teste de poder+utilização de poder DT25 para receber +5 de acerto e 3d de dano

Carrasca:
Se Joana finalizar um alvo ela recebe +10 de acerto pela rodada

Alexandre

O grande

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 12

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 20

Gloriosa:
Uma espada de gladiador pesada que causa 4d20+15 de dano e possui crítico x4

Movimento: 11m

Ataques:

Grandiosidade:
Alexandre ataca 3 vezes por rodada

O imperador comanda:
Alexandre pode realizar um teste de força com combate contra a imortalidade com atletismo de um alvo, se o alvo falhar ele desmaia pela rodada

Aniquilar:
Alexandre pode realizar um ataque extra contra alvos caídos

Pós impacto:
Quando Alexandre acerta um acerto crítico ele força seu próximo ataque a ser crítico

Zumbi dos palmares

O libertador

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Dandara:
Uma lança média que causa 4d12+12 de dano e tem crítico a partir de 16

Movimento: 8m

Ataques:

Assassinar:
O zumbi causa +4d de dano quando está furtivo

Engolir a dor:
O zumbi pode dobrar seu atletismo quando defende um ataque

Defensor altruísta:
O zumbi pode reagir 3 vezes por rodada

Atrito libertador:
Para cada 100 pontos de vida perdido o zumbi recebe +1 de rigidez e a cada 500 pontos perdidos ele recebe +1CA

Yasuke

O samurai

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 12
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 15
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Yamata no Orochi:
Uma katana leve que pode realizar 3 ataques e causa 3d10+10 de dano, além de sangramento de 3d12 por ataque

Movimento: 15m

Ataques:

Conduta samurai:
Quando Yasuke está em um combate contra apenas um adversário ele recebe +5 de acerto e 3d de dano

Samurai sombrio:
Yasuke causa +3d de dano quando está furtivo

Tempestade de cortes:
Yasuke pode agir duas vezes por rodada

Código de honra:
Quando Yasuke finaliza um alvo seu crítico melhora em 3

Machado de Assis

O escriba

Vida: 3.000

Atributos:

Super força: 12
Super velocidade: 3
Imortalidade: 5
Intelecto: 12
Popularidade: 3
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 10

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 12
Ciências sociais: 10
Combate: 15
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

O machado de Assis:
Um machado estupidamente pesado que causa 7d20+20 de dano e pode dar dois ataques

Movimento: 6m

Ataques:

Cronista nato:
Machado pode rolar um teste de intelecto com conhecimento DT25, se passar seu próximo ataque causará +3d de dano

Pensador rápido:
Machado tem duas reações por rodada

Analista:
Machado pode gastar uma rodada analisando o alvo, depois dessa rodada o alvo recebe desvantagem para atacar-lo

Cleopatra

O tesouro do deserto

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 10
Popularidade: 12
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 15
Ciências: 5
Ciências sociais: 15
Combate: 5
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder:10

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

Sedução histórica:
Cleópatra pode rolar um teste de carisma com popularidade para seduzir um alvo, o alvo rola um teste de intelecto com conhecimento, alvos seduzidos recebem desvantagem para atacar-la

Rainha do deserto:
Cleópatra pode rolar um teste de poder+utilização de poder DT25 para hipnotizar um alvo, alvos hipnotizados tem metade de chance de acertar um aliado

Musa sorrateira:
Cleópatra pode ficar furtiva como uma ação extra

Gengis Khan

Orgulho mongol

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 10
Imortalidade: 10
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 12
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Grande Cã:
Um arco pesado que causa 4d20+40 de dano e possui crítico x3

Movimento: 13m

Ataques:

Arqueiro brutalista:
Gengis Khan rola seus acertos usando super força e super velocidade com armaria

Mira lendária:
Gengis Khan pode passar uma rodada mirando para perder a desvantagem de atacar a cabeça de um alvo

Complexão mongol:
Gengis Khan pode atirar suas flechas para cima, causando dano em uma área de 3m a sua volta

Arqueiro ancião:
Gengis Khan pode atirar duas vezes por rodada

Lampião

Cabra da peste

Vida: 3.000

Atributos:

Super força: 1
Super velocidade: 20
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 10

Talentos:

Armaria: 20
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 12
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Trabuco:
Uma pistola leve que causa 3d12+20 de dano e pode dar 3 tiros que causam sangramento de 3d12 de dano

Maria bonita:
Um rifle pesado que causa 4d20+40 de dano e possui crítico x4

Movimento: 23m

Ataques:

Cabra da peste:
Para cada 100 de vida perdida o Lampião recebe +1 de acerto

Punhetar o gatilho:
O Lampião pode atirar uma vez a mais, mas recebendo desvantagem

Tiro no joelho:
O Lampião pode atirar nos joelhos de um alvo, causando -3d de dano porém debilitando a locomoção do alvo

Covardia:
O Lampião causa +4d de dano quando está furtivo

DEUS

Literalmente

Vida: 150.000

Atributos:

Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 20
Popularidade: 20
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 50

Talentos:

Armaria: 12
Atletismo: 25
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 10
Combate: 20
Conhecimento: 50
Crime: 20
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 20
Utilização de poder:20

Carga máxima: 100

Guerra:

Uma lança destruidora de realidades que causa 5d10+40 de dano permanente

Movimento: 30m

Ataques:

Resistência lendária:

Uma vez a cada 3 rodadas Deus pode usar essa habilidade para instantaneamente passar em um teste de resistência

Punição divina:

Deus pode realizar um ataque que causa 30d10+50 de dano, este ataque é rolado com poder+utilização de poder e só pode ser curado depois de uma rodada

Confiscar saber:

Uma vez a cada 3 rodadas Deus pode remover uma habilidade de um alvo por 3 rodadas

Suprimir matéria:

Deus pode uma vez a cada 3 rodadas causar 2 desvantagens em um alvo por 3 rodadas

Divinação:

Deus age 3 vezes por rodada e tem 2 reações